THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

Nel dischetto troverete:

AGONY
DALLA PSYGNOSIS UN'ESPERIENZA INDIMENTICABILE

PARASOL STAR
LO STUPENDO SEGUITO DI BUBBLE BOBBLE E RAINBOW ISLAND

PROVATI PER VOI: ULTIMA VI - SPACE QUEST IV
TV SPORTS BOXING - RETEE!

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

Anno II Numero 5 - Aprile 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

NUMERO SPECIALE: 16 PAGINE IN PIU'!

AGONY: L'ULTIMA GEMMA DELLA PSYGNOSIS

PROJECT-X: LO SHOOT'EM UP DELL'ANNO!

NOZZE D'ARGENTO PER STAR TREK

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

SPACE CRUSADE • TOP WRESTLING • INDY HEAT
BLACK CRYPT • PINBALL DREAMS
STORM MASTER • SPACE GUN • RACE DRIVIN'

Numero 41 - Aprile 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

BOLLE, ARCOBALENI E OMBRELLI PARASOLE

L'Amiga oltre a essere un ottimo personal computer è anche una grande console. Lo dimostra questa gran bella conversione della quale trovate il demo in questo nuovo numero di TGM Action: Parasol Star. Nato dalla saga di Bubble Bobble, poi proseguito con Rainbow Island, Parasol Star è un platform game straordinario, sia per lo stile grafico, sia per la quantità di bonus e sorprese che troverete giocando.
Agony invece è un nuovo, bellissmo prodotto firmato Psygnosis che ancora una volta riesce a dimostrarci quanto potente sia l'Amiga e quanto sia possibile portare agli estremi la grafica, la fluidità e il sonoro negli shoot'em-up.
Insomma, i demo che troverete sul dischetto non sono tanto una piacevolissima anteprima di due gran bei giochi, ma una vera dimostrazione di una macchina capace di trasformarsi e di trasformare. Così, per rispondere un po' all'Editoriale apparso su TGM di questo mese, ancora una volta l'Amiga ci dimostra la sua grande forza, e le basterebbe una piccola ritoccatina per tornare ad essere uno dei migliori prodotti mai apparsi prima sul mercato destinato all'Informatica da casa.
A questo punto so che non state nella pelle, inserite il dischetto, uscite all'aperto e aprite i vostri ombrellini parasole così eviterete di prendervi un colpo di caldo... come invece è successo a me!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Massimo Reynaud
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Impaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 688.27.08 - 688.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 -20124 Milano
Pubblicazione Mensile registrata al tribunale di Milano n 150 del 29-2-1992
Pubblicità inferiore al 70%

AGONY

Dalla Psygnosis siamo armai soliti attenderci solo giochi di grandissimo livello... Dopo quello di Leander questa è la seconda volta che un suo demo viene proposto ai lettori di TGM Action, e proprio come in quel caso anche questa volta siamo di fronte a un prodotto di qualità superiore...

Tralasciando senza troppi patemi d'animo tutta la vicenda retrostante che alimenta il coraggioso tentativo della nostra simpatica civettona (visto che per ogni eventuale approfondimento avete le due pagine di recensione esauriente all'interno del TGM di questo stesso mese), credo in tutta sincerità che non sia proprio possibile non rimanere affascinati da quanto, così all'improvviso, lo schermo presenterà ai nostri occhi.

Effettivamente quella di Agony è un'esperienza senza precedenti, verrete catapultati in un mondo fantastico, misterioso, abitato da orde di creature tenebrose e allo stesso tempo attraenti; rimanendo così avvolti da un'orgia di colori e immagini spettrali da lasciare attoniti.

Di Agony potrete apprezzare i tre impeccabili livelli di parallasse, con la novità assoluta delle animazioni sul secondo di questi, garantendo in questo modo degli effetti visivi senza precedenti (non dovrete fare certo molta strada prima d'imbattervi in ponti sospesi trabballanti che vengono scossi da sferzanti folate di vento). Farete quindi la conoscenza delle incredibili creature che abitano la landa desolata nella quale avete avuto la sfortuna di sconfinare, a tale proposito un nota la meritano senz'altro gli spiriti che fuoriescono dalle tombe irriverentemente intitolate ai Bitmap Brothers (o almeno questo è quanto la calligrafia appena tratteggiata lascia intuire...).



Per il resto non mi sembra il caso di aggiungere altro, lascio a voi il piacere di scoprire e superare le innumerevoli insidie che vi toccherà affrontare; giusto un accenno al fatto che avete tre vite a disposizione, che all'inizio la vostra configurazione è già abbastanza potenziata, ma che potrete comunque migliorarne le prestazioni raccogliendo pozioni e pergamene lungo la strada e richiamando quindi il menu con una pressione prolungata del tasto di fuoco.

Si dia pure inizio allo spettacolo...

Max









PARASOL STAR

Nonostante si nasconda dietro a un nome apparentemente "anonimo" quest'ultima conversione della Ocean è il terzo episodio di una delle più fortunate trilogie della storia del software. Quale? Ma quella di Bubble Bobble e Rainbow Island, che domande!

Dunque, come avrete avuto sicuramente modo di leggere all'interno della preview ad esso dedicato sul numero di Marzo di TGM, Parasol Star si propone a pieno merito come uno dei più divertenti e accattivanti platform in circolazione. Se poi andate a confrontare le fotografie potrete rendervi conto di come siano sostanzialmente le medesime; e in effetti quella demo che ci è servita per l'anticipazione di cui vi ho appena parlato c'è poi sembrata meritoria di una promozione sul campo, venendo così prescelta all'unanimità per affiancare quello di Agony all'interno di questo numero di TGM Action. Passiamo quindi al gioco che vedrà ancora una volta protagonisti gli ormai pluridecorati Bub e Bob; facciamo però un passo indietro, per occuparci dell'arma che è stata questa volta data loro in dotazione. Ricorderete infatti che eravamo partiti dalle bolle del primo episodio, per passare quindi agli arcobaleni magici del secondo e quindi agli ombrellini colorati di quest'ultima avventura. Il loro utilizzo è molto semplice: rappresentano infatti la vostra unica arma di difesa con la quale affrontare la moltitudine di nemici (in questo caso ad ispirazione musicale) che affollano i quattro livelli nei quali si sviluppa questo demo.











Scopo di ogni quadro è come sempre quello di ripulirlo integralmente dai suoi scortese abitanti, raccogliendo gli innumerevoli oggetti bonus che affollano le varie piattaforme, il tutto prima di venire trasportati alla fase successiva.

Ovviamente si tratta di un solo assaggio, che riteniamo comunque (come già scritto a suo tempo) sufficiente per poterne apprezzare un'indiscutibile spessore tecnico e l'elevatissima giocabilità. Attendetevi in ogni caso fin d'ora la recensione definitiva sul numero di Maggio di TGM...

Max

OGNI MESE IN EDICOLA

7
ANNO 2
NUMERO 7
APRILE 1992
LIRE 5000

CONSOLE MANIA

16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

FUMETTI SUL MASTER SYSTEM
ARRIVANO ASTERIX E PAPERINO

FANTASY ZONE
DA MASTER SYSTEM A MEGADRIVE
TUTTA LA SAGA

JOHN MADDEN '92 E
JOE MONTANA II
LA SFIDA CONTINUA

DIVENTATE SINDACI COL SUPER NES

QUESTO MESE UN POSTER IN OMAGGIO

CONTINUATE LE OLIMPIADI DELLA NEVE SUL VOSTRO MEGADRIVE CON WINTER CHALLENGE

spedizione in abbonamento postale gr. III/70

SPACE QUEST IV™ ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS



SIERRA **Lit. 99.900**

Come già ci annuncia la copertina della scatola, l'uso più ovvio per uno sturalavandini è piantarlo in faccia a qualcuno per cambiargli succhievolmente i connotati; se il qualcuno è un nemico di Roger Wilco, tanto meglio! E adesso, per piacere, non fate la figura delle pere cotte (le preferisco ripiene di marmellata, ovviamente di lamponi), dopotutto i veri esponenti della razza padrona (videogiocatori indomiti) sanno a menadito che Roger Wilco è un gran peracottaio, il cui stile d'azione gli ha procurato nemici in mezza galassia. Per questo, dai tempi di Space Quest 1, il buon Roggy non ha mai potuto sedersi (non ci sarebbe neanche riuscito, è troppo fortunato) per riposarsi un po': l'abbiamo viso sempre teso, sul filo del rasoio e con un coltello alla gola. Con lui abbiamo sofferto, bestemmiato e gioito, abbiamo risolto epici problemi e vissuto avventure da far frizzare il sangue nelle vene, ma dentro noi stessi l'abbiamo sempre maledetto un pochino, perchè il nostro bidello spaziale era sempre più ricercato di Han Solo. Sulla sua testa sono state poste parecchie taglie, ma, a mio modesto giodizio, si è trattato di un grave errore perchè la testa era sicuramente la parte meno preziosa della sua anatomia: nessuno pretende che un astrobidello sia furbo, lui però s'è lasciato inguaiare tre volte di fila, e qui siamo alla quarta.

Ma questo gioco ha qualcosa di strano: è uscito dalle teste di due programmatori i cui processi mentali avrebbero costituito un colossale groviglio. Non contenti d'essere fieri possessori di cervelli tanto contorti, hanno dato un calcione nell'augusto posteriore anche alle leggi del tempo, così il gioco (a opera di certi tizi che col tempo giocano a briscola) è stato sbattuto addirittura al dodicesimo episodio della serie: non giochiamo più a Space Quest 4, ma a Space Quest 12, alias la seconda vendetta dello Sludge Vohaul, Suo Spazial Schifidume. Il compito di Roggy è ricomporre il povero tempo offeso e strapucchiato, prendersi la rivincita sui mangiatempo, e possibilmente risolvere l'avventura che non ha neanche potuto iniziare.



E qui dovete purtroppo rimboccarvi un po' le maniche per aiutare Wilco, e vedo già un problema: le avete rimboccate talmente spesso che ormai siete rimasti senza; nessuno potrà più definirvi "mezzemaniche", ma dovrete rimediare rimboccandovi le calze, fino a diventare... calzette (e a proposito, spero che le rondini vi stiano abbastanza sullo stomaco; io odio a morte i piccioni, ma questo non lo sa nessuno: non ditelo in giro, è un segreto). Ma procediamo: il gioco inizia in un mondo troppo futuro, che sembra popolato essenzialmente da rottami e avanzi di civiltà. L'ambiente di gioco è un'evoluzione dei vecchi sistemi Sierra, e prevede una gestione di gioco tutta a icone e mouse. Una barra di icone a scomparsa è posta in alto, e permette di compiere ogni azione utile nel gioco. Niente da scrivere, quindi: tanto di guadagnato per la tastiera Amiga, che - comunque - in mano alla razza padrona non ha mai lavorato molto: chi di noi videogiocatori veri non ha mai spedito al rottamaio almeno tre o quattro joystick?



E qui lo spazio sta per finire: sicuramente appiccicheranno dappertutto su questa misera pagina brandelli di foto, per cui è meglio che leggiate attentamente quanto segue. SQ4 per Amiga è raccomandato solo per chi ha pazienza inesauribile o un veloce ardisco, esige 1Mb, e ne consiglio la visione ai soli ciechi: gli orbi possono tentare, ma parecchie schermate sembrano uscite da un Commodore 64, e quindi assai poco gratificanti. Per fortuna Roger è animato divinamente (manca solo la camminata alla John Travolta), ma l'intero gioco si muove con calma, e ci sono caricamenti a tutt'andare; i due lettori di dischi fanno quello che possono ma... lasciate ogni pazienza, voi che attendete. Se proprio volete giocarci (la trama è molto interessante) fatelo su PC.

W.B.



VALUTAZIONE GLOBALE



ORIGIN

Ultim

The Fals

Qualche volta mi sento un Avatar. Ho dovuto impiegare mesi in una crociata spirituale per diventare redattore ufficiale di TGM, e d'allora in poi quando c'è qualche gioco da recensire sono convocato con i sistemi più subdoli. Ormai non sento più una voce nella cornetta telefonica che mi richiama al dovere: appena la sollevo esce un artiglio che mi agguanta, e (qualche chilometro dopo) mi ritrovo scodellato via cavo in redazione. A volte mi è capitato di essere risucchiato via fax: arrivavo al cospetto di Maxy spiaccicato su un foglio, e per rigonfiarmi un po' Max mi avvicinava alla copertina di qualche suo giornaletto a luci colorate, lasciando che la formosa pupa





di copertina mi praticasse la respirazione bocca a bocca. Ma senz'altro l'occasione migliore è stata in una fredda notte di dicembre, quando stavo dormendo: avevo lasciato lo stereo acceso con un compact di Ciaikovski, che creava sotto di me un morbido letto di note musicali. Max nel frattempo stava pescando al chiar di luna (usava un'esca per sirene: una sua foto), e, sentendo tirare la lenza, si accinse a strappare alle acque la sua preda. Ma chissà perché l'amo aveva "pescato" il nastro nel mio stereo, e quando Maxy diede lo strappo decisivo, caddi pesantemente a terra e mi svegliai: niente più nastro, niente più musica, letto di note dissolto. E sul mio tavolo campeggiava una colossale insegna al neon: "RECENSISCI, LAVATIVO!"; con mio gran raccapriccio, sotto l'insegna stava una colossale pila di videogiochi. Da quel giorno non fui più la stessa persona, e fondai il mitico Partito del Videogioco, il supremo compendio dei talenti ludici, dominio ed esaltazione della razza padrona, ossia io e i miei prodi compagni videogiocatori.



Se non lo sapete già, il nostro simbolo è un joystick rampante, simbolo della nostra incredibile bravura anche con i giochi più difficili. Naturalmente il nostro scopo è la sopraffazione totale, il dominio assoluto di tutti i programmatori di videogiochi, ma soprattutto la formazione di un sindacato per i diritti dei recensori maltrattati, per poter ardere in rogo pubblico chiunque osi ostacolare la nostra indispensabile missione. E la mia missione in questo momento è una sola: far sì che voi possiate giudicare questo nuovo suddito di Sua Altezza il



...a VI
...e Prophet



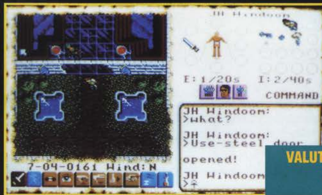
piccione. E in questo gioco di ruolo Origin dovrete trovare alcune lenti che aiuteranno sia voi sia i gargoyle a vedere più chiaro (è uno scherzo solo in parte...). Perché, ebbene sì, questo è un gioco di ruolo, in cui siete nei panni dell'eroico Avatar. Dovrete vagare per Britannia, parlare con tutti, visitare luoghi remoti, avendo come meta la scoperta del mistero che ammanta l'aggressività dei gargoyle: io ve l'ho detto perché la razza padrona lo merita, ma l'Avatar, che non ne fa





Videogioco: Ultima 6 per Amiga.
E qui ritorniamo all'Avatar, la virtù che cammina su due gambe. Ritorniamo alla remota Britannia e a un re giusto, Lord British. Entriamo in una landa dove i gargoyle hanno deciso di passare alle cattive maniere. Ma che sono i gargoyle? Il vocabolo significa doccioni: sono i doccioni dello splendido Duomo di Milano, che dopo aver lungamente subito la lordura degli schifosissimi piccioni che infestano Piazza Duomo decisero di contrattaccare. Cominciarono col becchime avvelenato, proseguirono con i mitra, ma purtroppo dovettero cedere allo strapotere numerico di quegli inqualificabili volatili. E così iniziò una triste migrazione verso Britannia: dapprima si insediarono nelle caverne, ma furono colpiti da reumatismi e artrite per l'eccessiva umidità. Quindi decisero di uscire allo scoperto, e iniziarono a uccidere tutto quello che vedevano: a causa dell'estrema miopia non riuscivano a distinguere un Avatar da un ancora parte, non lo sa. Il sistema di gioco è basato sul mouse e su alcune icone, ma servirà la tastiera per i dialoghi. Vi servirà anche un Mb di RAM e sarà utile avere due lettori, ma avrete il meglio col sospirato ardisco: questo gioco su dischetti è praticamente un gigantesco caricamento con una verniciata di gioco. La grafica è bella, la trama avvincente, la profondità notevole, ma l'azione è continuamente spezzata dalla luce del lettore che si accende: come per Space Quest 4, o avete l'ardisco o vi conviene giocarci su PC.

W..B.



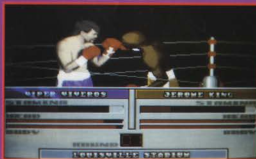
VALUTAZIONE GLOBALE



TV SPORTS BOXING

CINEMAWARE

Domenica ore 10.30: mi preparo una bella colazione composta da 8 uova fresche al naturale. Dopo averle bevute la solita corsetta fino alla redazione dove mi attende un match con Stefano Giorgi di pugilato. Mi ha sfidato a TV Sports, ma forse non sa ancora che mi sono allenato sull'Amiga.



Finalmente è arrivata la conversione per il nostro computer preferito. Nel numero di Gennaio di TGM, abbiamo recensito questo gioco versione PC, ma ora è disponibile anche per Amiga (per fortuna...).
Poco tempo fa non avevamo nessun gioco di pugilato di un certo livello, mentre ora sul mercato possiamo scegliere tra due: 4D Sports Boxing e questo TV Sports. E' nostro obbligo, se non vi siete ancora decisi qual'è il programma da acquistare, cercare di sciogliere il vostro atroce dubbio...



Per quelli che non avevano letto (vergogna) la recensione del programma della Mindscape apparsa su un numero precedente di TGM Action, vi ricordo che il programma è in grafica vettoriale e lo scopo finale è di divenire campione del mondo. Il gioco è curato nei minimi particolari e si distingue per possibilità di vedere il match da ogni posizione immaginabile e grafica strana, ma carina. Note negative riguardano la lentezza del programma particolarmente scattoso.
TV Sports Boxing è sicuramente un programma di "categoria" vista la firma che porta; è la storia di un pugile che tenta l'avventura in questo tremendo sport cercando a piccoli passi, altrimenti si troverà spesso all'ospedale, di scalare la classifica mondiale. Voi impersonate questo poveretto che



oltre a rischiare la pelle dovrà mantenere buoni rapporti con il proprio manager, organizzatore di incontri, e il proprio allenatore, che cercherà di prepararlo a dovere. Durante il gioco, se non siete soddisfatti del vostro manager, potrete licenziarlo





e assumerne un'altro, magari scegliendo quello con migliori referenze (occhi, gambe, ecc.), ma attenzione che non costi troppo. Vi saranno anche differenti allenatori che cercheranno di convincervi ad assumerli, presentandovi i servizi che potranno esservi utili (attenti alla forma...).

All'inizio è utile incrociare i guantoni con qualche sparring patner, per via delle difficoltà che incontrerete a boxare strategicamente e non schiacciando violentemente il pulsante del joystick; questa è una grossa novità e merita di essere sottolineata: per centrare l'avversario bisogna essere nella posizione adatta, alla distanza adeguata e sferrare il colpo al momento giusto, altrimenti verrà parato: vi sono solo sei colpi differenti ma vi assicuro che prima di imparare come utilizzarli al meglio passeranno diverse ore (e subirete numerose e dolorose sconfitte). Il match è rappresentato da una serie di finte e controfinte terminate con pochi colpi, ma precisi, come del resto succede anche nella realtà; bisogna infatti precisare che durante il round se continuerete a sferrare pugni la vostra energia (stamina) inizierà a diminuire con il rischio che l'avversario con due o tre colpi vi metta al tappeto.



Per quanto riguarda le caratteristiche di ogni pugile, decise da voi stessi quando lo create, esse varieranno ogni mese (durante il quale potrete fare solo un incontro) a seconda del lavoro compiuto dal vostro allenatore e dal recupero fisico dovuto a eventuali match persi.



Potrete migliorare poi la vostra rendita sul ring acquistando presso un free-shop dei materiali utili al vostro rendimento come, ad esempio uno sparring-patner robot oppure dei massaggi rilassanti thailandesi. Riuscirete nonostante tutte le difficoltà descritte a divenire il numero uno?

Tirando finalmente le somme possiamo affermare che questo programma è leggermente superiore al precedente della Mindscape. Questo è valido però solo per la versione Amiga visto che sul PC 4D Sports Boxing aveva una velocità spaventosa che elevava notevolmente il voto finale.

TV Sports Boxing ha una grafica impressionante, con tutti i personaggi presenti digitalizzati, giocabilità ottima (un poco difficoltosa all'inizio, migliorando comunque la longevità, sempre abbiate un po' di pazienza) e sonoro discreto. Il tutto è coronato da una parte di programma manageriale varia e divertente.

Insomma è un gioco notevole che



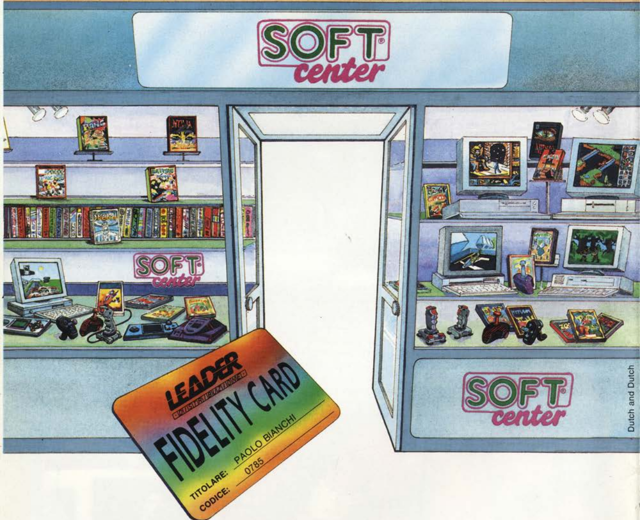
completa la serie dei TV Sports già presenti sul mercato, compreso l'imminente Baseball; speriamo che la fortunata serie continui...

VALUTAZIONE GLOBALE



FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome ______________________

Cognome ______________________

Via ______________ n.° ________

Città ________ Cap. ________ Tel. ________

Età ________ Professione ______________

Marca Computer ________ Modello ________

Firma ______________________
(di un genitore per i minorenni) T.G.A.

EMPIRE **Lit. 59.900**

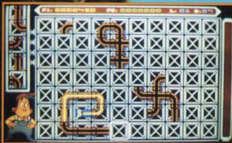
AWARD WINNERS

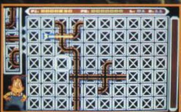
Dopo la compilation del numero scorso eccone un'altra appena arrivata che merita indubbiamente d'essere presa in considerazione...

Non sapendo da dove partire procediamo in ordine alfabetico... Un minimo di esitazione perché non ricordo mai troppo bene il collocamento di alcune lettere nell'alfabeto inglese e quindi si comincia con Kick Off 2. Cosa dire al riguardo? Siamo al cospetto di un gioco che rappresenta ormai un mito per le simulazioni calcistiche, oltre che uno dei titoli in assoluto più famosi e tutt'ora giocati sull'Amiga. Per tutti i calciofili un pezzo assolutamente immancabile, per tutti gli altri... male di certo non fa (visto che qualche amico tifoso lo dovete avete per forza! NdMax)!

Proseguiamo con Pipe Mania, uno dei puzzle più acclamati di questi ultimi anni; il concetto di gioco è abbastanza semplice: da un condotto comincia a scorrere, inarrestabile, del liquido e il vostro compito è quello di posizionare in modo conveniente dei tratti di tubatura al fine di non allagare lo schermo intero.









Come terzo titolo troviamo Populous che, anche se ormai superato dal suo successore (che continua a furoreggiare qui in redazione), rimane ugualmente uno dei prodotti più innovativi e coinvolgenti mai realizzati su Amiga. Un altro titolo storico che non dovrebbe mancare alla collezione di chiunque.



Chiudiamo la rassegna con Space Ace, anche in questo caso un nome che si commenta da solo. Uscito in sala giochi più di un lustro fa ottenne, sulla scia dell'indimenticabile Dragon's Lair, un notevolissimo successo. Come prevedibile anche la conversione casalinga del celebre Laser Game suscitò parecchi consensi, pur con tutte le limitazioni sulla giocabilità indubbiamente particolare (fulminei movimenti del joystick da compiere con la massima tempestività).



Tirando le somme mi sembra una compilation abbastanza varia, una simulazione sportiva d'eccelso valore (Kick Off 2), un puzzle estremamente intrigante (Pipe Mania), un concept rivoluzionario (Populous) e un'esperienza comunque affascinante (Space Ace).

Un acquisto decisamente consigliato.

Luke

VALUTAZIONE GLOBALE



IDEA Lit. 39.900

Retee!



Definizione del titolo: arnese di filo, spago o simili intrecciati a maglia per prendere pesci, uccelli... (no, questo non può essere)... Inganno, insidia, agguato... (nemmeno questo)... Nel gioco del calcio, significa punto segnato, detto anche goal o gol.
Una precisazione d'obbligo verso questo vocabolo che la maggior parte dei lettori non conosce (sei proprio sicuro? NdMax).

Il calcio, lo sport più amato dagli italiani, continua ad avere la maggior parte di simulazioni sportive del mercato. Tutti noi infatti, già dal Lunedì iniziamo a studiare la schedina (a questo proposito, domenica scorsa ho fatto 11, porcacc...), la classifica, scambiamo impressioni e idee sull'appena conclusa giornata domenicale con i nostri colleghi di lavoro o compagni di scuola, insomma in ogni parte della città c'è sempre qualcuno che parla di calcio.
Quando esce una simulazione di questo sport, la nostra attenzione a riguardo del prodotto è particolarmente attiva; i programmatori infatti, hanno a che fare con molti videogiocatori esperti che non si lasciano sfuggire ogni possibile errore di programmazione: un fuorigioco che non esiste, colpi di testa impossibili da effettuare, ecc..
Retee! è contornato da un notevole numero di schermate con possibilità



di modificare squadre, colori delle maglie, nomi dei giocatori, organizzare a piacimento un campionato o una coppa, durata delle partite, livelli di abilità, ecc... Si ha poi la possibilità di giocare o contro il computer (da soli o in due) oppure organizzare una sfida contro un amico.
Il programma è tutto in italiano con nomi reali del campionato di Serie A di quest'anno, cosa che riesce ad aggiungere non poco fascino alla solita simulazione di calcio.
Ci tengo comunque a precisare come in questo periodo, con il campionato di Serie A in pieno svolgimento, la mia attenzione fosse rivolta totalmente al gioco presentato in anteprima da Max sul numero di Febbraio, Dribbling della Idea. Ecco quindi il motivo per cui non appena mi sono trovato di fronte la confezione ho sperato in un improvviso cambio di nome e una pubblicazione anticipata, mi dispiace deludervi, ma non è stato così. Retee! altro non è che un'accurata traduzione italiana del pluridecorato gioco dell'Audiogenic per Commodore 64 poi convertito



anche per Amiga: Emlyn Hughes International Soccer.
Un acquisto abbastanza interessante per tutti coloro che non dispongono del suddetto titolo, meno per gli altri...

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE



Agony









AGONY

Scaglia tutti i tuoi poteri magici contro i temibili avversari! Ricorri alla magia e alle tue abilità guerriere: combatti attraverso sei livelli di azione incalzante e affronta le più inimmaginabili orde di spiriti.

Raccogli, strada facendo, pozioni magiche ed incantesimi per aiutare il tuo prode a scoprire il segreto della Forza Cosmica.

Sperimenta lo scrolling parallattico incredibilmente fluido, i sorprendenti fondali animati, l'imponente area di gioco, le centinaia di colori e di sfumature su schermo, l'ineguagliabile giocabilità e la strabiliante colonna sonora.

Un eccezionale gioco di azione da non perdere!

Screenshots Amiga.

LEADER
DISTRIBUZIONE

